Les SIMS
EA GAMES
MAXIS

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulièie, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

En cours d'utilisation, faites des pauses d'environ quinze minutes toutes les heures. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée et à bonne distance de votre écran de télévision, aussi loin que le cordon de raccordement le permet. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à diverses stimulations lumineuses . Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Même si vous n'avez jamais été sujet à des crises d'épilepsie, vous pouvez être épileptique sans le savoir. Si vous êtes épileptique, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo, ou immédiatement si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertige, troubles de la vision, contraction musculaire, mouvement involontaire, troubles de l'orientation, perte momentanée de conscience ou convulsion.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

SLES-51257

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 1593KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement
Compatible fonction de vibration

Les Sims™ © 2002 Electronic Arts Inc. Programmes de bibliothèque © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par Electronic Arts Inc. Développé par Edge of Reality, Ltd. © 2002 Electronic Arts Inc.

Démarrage du jeu

1. Installez votre console de jeu PlayStation®2 conformément aux consignes données dans le mode d'emploi. Branchez les manettes et les autres accessoires.
2. Veillez à ce que l'interrupteur (MAIN POWER), situé derrière la console, soit bien sur ON.
3. Appuyez sur le bouton ⏻ / RESET. Lorsque l'indicateur ⏻ est allumé, appuyez sur le bouton d'ouverture ⏏. Le compartiment à disque s'ouvre.
4. Mettez le CD des *Sims*™ dans le compartiment à disque, le côté avec l'étiquette vers le haut. Appuyez de nouveau sur le bouton d'ouverture ⏏ pour refermer le compartiment à disque.
5. Suivez les consignes affichées à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour savoir comment utiliser le jeu.

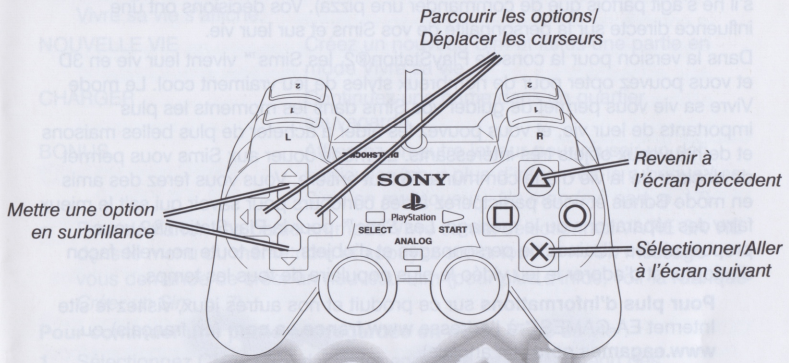
Il est conseillé de ne pas insérer et de ne pas retirer de périphériques ou de memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) lorsque la console est sous tension. Assurez-vous qu'il y a assez d'espace disponible sur votre memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer.

Table des matières

Démarrage du jeu 1
Référentiel des commandes 3
Commandes dans les menus 3
Toutes les commandes 3
Introduction 4
Configuration du jeu 4
Menu principal 4
Commencer une partie en mode Vivre sa vie 5
Commencer une partie en mode Jouer aux Sims™ 5
Créer un Sim 7
Options 8
Faire une partie 9
Le mode Vie 9
Interface du mode Vie 10
Menu Modes 14
Objectifs (uniquement en modes Vivre sa vie et Défis) 14
Mode Achat 15
Mode Construction 16
Les Sims en multijoueur – un monde à part 17
Mode Vivre sa vie 17
Mode Jouer aux Sims™ 17
Sauvegarde et chargement 18
L'équipe des Sims 19
Avertissement 21
Garantie 22
Service consommateurs 23
Suivez les dernières nouveautés EA ! 23
Hintline 24h/24 - Trucs et astuces 23

Référentiel des commandes

Commandes dans les menus



Toutes les commandes

La réussite personnelle et professionnelle de vos Sims dépend de la façon dont vous utilisez les outils dont vous disposez.

Commandes d'action	
Sélectionner l'action	Touche ✖
Annuler l'action	Touche ▲
Suivre le Sim	Touche ■
Déplacer le curseur	Joystick analogique gauche
Connaître/Annuler l'action en cours	Touche **SELECT**
Changer de Sim	Touche **L2**/Touche **R2**

Commandes d'environnement	
Zoomer/Pivoter	Joystick analogique droit
Changer la vitesse de jeu	Touche **L1**/Touche **R1**
MONTER/DEMONTER les murs	Touche ●

Commandes d'interface	
Afficher le panneau Carrière	Touche directionnelle **GAUCHE**
Afficher le panneau Relations	Touche directionnelle **DROITE**
Afficher le panneau Besoins	Touche directionnelle **HAUT**
Afficher le panneau Personnalité	Touche directionnelle **BAS**
Afficher le menu Modes	Touche **START**

Introduction

Bienvenue dans le monde des *Sims*™. Vous ne vous contenterez pas de regarder vivre les Sims, vous participerez activement à leur vie. Ils vous ressemblent énormément : ils ont des humeurs, des besoins et des désirs impérieux (même s'il ne s'agit parfois que de commander une pizza). Vos décisions ont une influence directe sur la personnalité de vos Sims et sur leur vie.

Dans la version pour la console PlayStation®2, les Sims™ vivent leur vie en 3D et vous pouvez opter pour de nombreux styles de jeu vraiment cool. Le mode Vivre sa vie vous permet de guider vos Sims dans les moments les plus importants de leur vie, et vous pouvez les aider à acheter de plus belles maisons et de nouveaux objets très intéressants. Le mode Jouer aux Sims vous permet de décider de la vie d'une communauté tout entière. Vous vous ferez des amis en mode Bonus et vous participerez à des concours pour savoir qui sait le mieux faire des réparations ou le ménage. *Les Sims*™ pour la PlayStation®2 vous proposent des dizaines de personnages et d'objets : une toute nouvelle façon d'adopter et d'adorer le jeu vidéo le plus populaire de tous les temps.

Pour plus d'informations sur ce produit et nos autres jeux, visitez le site Internet EA GAMES™ à l'adresse **www.france.ea.com** (en français) ou **www.eagames.com** (en anglais).

Configuration du jeu

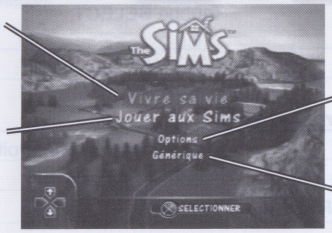
Pour apprendre les règles de base et démarrer une partie, créer un personnage ou construire un quartier.

Menu principal

Pour commencer une partie basée sur des niveaux, gérer un quartier, pour régler les options ou pour consulter le générique.

Vivre sa vie : faire une partie en mode Vivre sa vie, basée sur des scénarios

Jouer aux Sims : gérer un quartier peuplé de Sims



Options : pour personnaliser les options audio, de la manette et de l'affichage

Générique

Commencer une partie en mode Vivre sa vie

Aidez vos Sims à réaliser leurs projets et vous pourrez acquérir des objets inédits et accéder à de nouveaux modes de jeu.

- Pour commencer une partie en mode Vivre sa vie ou charger une partie sauvegardée, sélectionnez VIVRE SA VIE dans le menu principal. Le menu Vivre sa vie s'affiche.

NOUVELLE VIE	Créez un nouveau Sim et faites une partie en mode Vivre sa vie.
CHARGER	Continuez une partie dans un quartier sauvegardé.
BONUS	Affrontez un autre joueur pour réussir un défi particulier (pour plus d'infos, voir la rubrique *Les Sims en multijoueur - Un monde à part*, p. 17).

- Pour démarrer une partie en mode Vivre sa vie, sélectionnez VIVRE SA VIE dans le menu du même nom et appuyez sur la touche ✖. Un message vous demande de créer un nouveau Sim (pour plus d'infos, voir la rubrique *Créer un Sim*, p. 7).

Pour continuer une partie sauvegardée en mode Vivre sa vie :

1. Sélectionnez CHARGER dans le menu Vivre sa vie. Le menu des personnages sauvegardés s'affiche.
2. Sélectionnez un personnage et appuyez sur la touche ✖. Vous pouvez alors reprendre la partie.

Commencer une partie en mode Jouer aux Sims™

Construisez un quartier, choisissez une maison et créez une famille en mode Jouer aux Sims™. Le mode Jouer aux Sims est disponible si vous réussissez la séquence Maison de rêve du mode Vivre sa vie.

- Pour démarrer une nouvelle partie en mode Jouer aux Sims ou pour charger une partie sauvegardée, sélectionnez JOUER AUX SIMS dans le menu principal. Le menu Jouer aux Sims s'affiche.

NOUVEAU QUARTIER	Construisez un nouveau quartier et commencez à jouer aux *Sims*™.
CHARGER	Pour charger un quartier qui existe déjà.

Construire un quartier

Construisez un quartier entièrement nouveau et commencez à intervenir dans la vie de vos Sims !

- Après avoir sélectionné NOUVEAU QUARTIER dans le menu Jouer aux Sims, vous pouvez vous mettre au travail.

Pour construire un nouveau quartier :

1. Sélectionnez NOUVEAU QUARTIER dans le menu Jouer aux Sims. L'écran vous permettant d'entrer le nom du quartier apparaît.
2. Entrez un nom pour votre quartier, mettez TERMINE en surbrillance et appuyez sur la touche ✖. La fenêtre correspondante s'affiche.

- L'écran du quartier vous propose une liste de parcelles, certaines construites, d'autres non.
- Utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** pour passer en revue les différentes parcelles.
- Une fenêtre vous donne l'adresse de la parcelle et son prix d'achat. Si une famille l'occupe déjà, vous connaîtrez également la valeur de la maison et le nombre de ses amis, ainsi que son adresse.
- Pour modifier ou créer une famille, ou pour en sélectionner une qui existe déjà et l'installer sur la parcelle, appuyez sur la touche ● (pour plus d'infos, voir la rubrique *Créer une famille*, p. 7).

Choisir une maison

Construisez la maison de vos rêves à partir de zéro, ou installez-vous dans une résidence élégante. Vous pouvez acheter soit un terrain, soit une maison.

- Si vous sélectionnez une parcelle libre, vous pouvez y installer une famille ou y construire, à moins que vous ne préfériez importer une maison.

INSTALLER UNE FAMILLE	Choisissez une famille dans une liste de familles existantes pour l'installer dans la maison.
CONSTRUIRE UNE MAISON	Construisez ou modifiez une maison sur la parcelle (pour plus d'infos, voir la rubrique *Mode Construction*, p. 16).
RASER LA MAISON	Pour raser une maison existante.
IMPORTER LA MAISON	Pour importer une maison sauvegardée par un ami, à l'aide de la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2).

- Lorsque vous choisissez une parcelle occupée par une famille, vous pouvez soit l'expulser, soit importer un Sim, soit commencer une partie.

ENTRER DANS LA MAISON	Vous pouvez commencer une partie avec la famille qui occupe la maison.
EXPULSER LA FAMILLE	Choisissez une autre famille qui occupera la maison (la famille que vous aurez expulsée fera la queue et pourra être relogée ailleurs).
IMPORTER SIM	Importez un Sim d'un autre quartier déjà sauvegardé, afin qu'il vive dans cette maison avec la famille qui l'occupe.

Pour installer une famille sur une parcelle quand elle est sélectionnée :

1. Après avoir choisi une parcelle dans l'écran du quartier, sélectionnez INSTALLER LA FAMILLE. Une liste de familles s'affichera (si vous avez expulsé une famille d'une maison, elle apparaîtra dans cette liste).
2. Sélectionnez la famille que vous désirez installer et appuyez sur la touche ✖. Votre famille est à présent installée.

Créer une famille

Créez une nouvelle famille qui vivra dans le quartier.

Pour créer une nouvelle famille :

1. Dans l'écran du quartier, appuyez sur la touche ●.
2. Mettez NOUVELLE FAMILLE en surbrillance et appuyez sur la touche ✖. Un message vous demandera de choisir un nom pour la famille.
3. Entrez un nom pour votre famille, mettez TERMINE en surbrillance et appuyez sur la touche ✖. Votre nom de famille est à présent créé.

- Dès que vous avez créé une famille, vous pouvez créer les Sims qui la composent (pour plus d'infos, voir la rubrique *Créer un Sim*, ci-dessous).

Créer un Sim

Apprenez à créer un Sim, fignolez son apparence et sa personnalité et donnez-lui un nom.

Remarque : lorsque vous créez un Sim, vous pouvez le faire pivoter en appuyant sur la manette analogique **GAUCHE/DROITE**.

Pour créer un nouveau Sim :

1. Sélectionnez NOUVELLE VIE dans le menu Vivre sa vie. L'écran Créer un Sim apparaît.
2. Entrez le prénom et le nom du Sim, sélectionnez TERMINE et appuyez sur la touche ✖ pour confirmer. Après avoir confirmé le nom et le prénom, votre nouveau Sim commence son existence.

- Lorsque votre Sim est créé, vous pouvez définir son âge (le cas échéant), son sexe, sa personnalité et son apparence.

Pour créer la personnalité de votre Sim :

1. Sélectionnez IDENTITE dans le menu Créer un Sim. Un écran apparaît alors qui vous permet de parfaire la personnalité de votre Sim.
2. Choisissez l'âge de votre Sim (le cas échéant), son sexe et les traits de son caractère, par exemple s'il est propre, fêtard ou dynamique. Appuyez sur la touche ✖ lorsque vous avez terminé. La personnalité de votre Sim est définie.

- Lorsque vous choisissez les traits de caractère de votre Sim, vous pouvez soit choisir son signe du zodiaque (qui détermine à l'avance sa personnalité), soit le modeler à votre gré en répartissant 25 points pour son caractère.

Pour créer l'apparence de votre Sim :

1. Sélectionnez PHYSIQUE dans le menu Créer un Sim. Un écran vous permettant de modeler le corps de votre Sim apparaît.
2. Avec les touches directionnelles, vous pouvez y choisir la couleur de peau, la corpulence, le style et la couleur des vêtements, ainsi que le style et la couleur des chaussures. Appuyez sur la touche ✖ pour confirmer. L'apparence de votre Sim est à présent créée.

Pour créer le visage de votre Sim :

1. Sélectionnez TETE dans le menu Créer un Sim. Un écran vous permettant de modeler la tête de votre Sim apparaît.
2. Avec les touches directionnelles, vous pouvez choisir la forme du visage, la chevelure ou le chapeau, le maquillage (pour les dames) ou la pilosité (pour les messieurs). Appuyez sur la touche ✖ pour confirmer. Le visage de votre Sim est à présent créé.

- Lorsque vous en avez fini avec votre Sim, mettez TERMINE (dans la barre d'outils en haut de l'écran) en surbrillance, et appuyez sur la touche ✖ pour finaliser vos choix.

  Remarque : vous pouvez également créer un Sim en sélectionnant NOUVEAU dans l'écran Créer une famille du mode Jouer aux Sims™.

Options

Réglez la musique, vos préférences de manette et d'affichage dans le menu des options.

- Pour accéder au menu des options, sélectionnez OPTIONS dans le menu principal. Le menu correspondant apparaît alors.

  Remarque : dans ce manuel, toutes les options par défaut sont indiquées en **gras**.

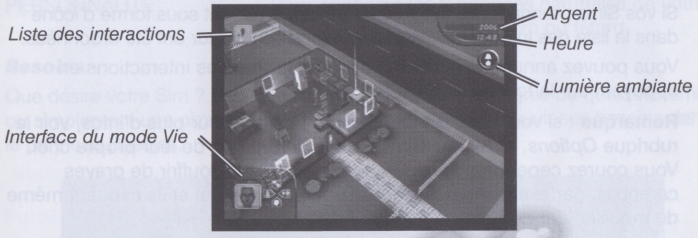
LIBERTE	Vous pouvez jouer **AVEC** ou SANS l'option permettant l'autonomie des Sims.
VIBRATIONS	Jouez **AVEC** ou SANS vibrations de la manette.
CENTRAGE AUTOMATIQUE	Centre la caméra sur le Sim contrôlé lorsqu'on passe d'un Sim à un autre.(si cette option est réglée sur **AVEC**).
VOLUME EFFETS SONORES	Règle le volume des effets sonores de 1 à **10**.
VOLUME DE LA MUSIQUE	Règle le volume de la musique de 1 à **10**.
REGLAGE DE L'ECRAN	Les touches directionnelles permettent de régler la position de l'écran.

Faire une partie

Vos Sims ont-ils tout ce qu'il leur faut ? Leur faut-il tout ce qu'ils ont ? Apprenez à satisfaire leurs besoins élémentaires pour qu'ils puissent progresser dans leur vie.

Le mode Vie

Le mode Vie est tout simplement la vie quotidienne de votre Sim. C'est à vous de voir si ses besoins élémentaires sont satisfaits.



- Pour déplacer le curseur qui permet à vos Sims d'interagir avec les objets, utilisez le joystick analogique gauche.
- Pour zoomer ou faire pivoter la vue, utilisez le joystick analogique droit.
- Pour voir ou cacher les murs, appuyez sur la touche ●.
- Pour suivre le Sim sélectionné, appuyez sur la touche ■.
- Pour passer d'un Sim à l'autre, appuyez sur la touche **L2** ou sur la touche **R2**.
- Pour arrêter le temps, appuyez sur la touche **L1** et maintenez-la.
- Pour doubler la vitesse du temps, appuyez sur la touche **R1** et maintenez-la. Quand tous vos Sims dorment, ou qu'ils sont au travail ou à l'école, le fait d'appuyer sur la touche **R1** ralentira le défilement du temps.
- Les bulles de pensée des Sims vous informent sur ce qu'ils ont envie de faire et sur ce qu'ils pensent.
- Pour que leurs besoins soient satisfaits, il faut leur indiquer ce qu'ils doivent faire, que ce soit la préparation d'un repas, une petite séance de télévision ou un tour à la salle de bains.

Pour demander à un Sim de faire quelque chose :

1. Utilisez le joystick analogique gauche pour mettre un objet en surbrillance puis appuyez sur la touche ✖. Une liste d'actions possibles avec cet objet s'affichera (par exemple, si vous avez choisi la télévision, le message vous demandera si vous voulez l'allumer ou changer de chaîne).

- Si aucun objet ne se trouve à l'endroit indiqué, le message Y aller apparaît.

2. Sélectionnez l'action que vous désirez effectuer à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche ✖. La tâche apparaît sous forme d'icône carrée dans la liste des interactions.

- Si votre Sim a de nombreuses tâches à accomplir, elles s'affichent sous forme de liste d'icônes dans la liste des interactions. Les tâches sont accomplies dans l'ordre où elles ont été ordonnées.

Pour annuler une tâche :

1. Appuyez sur la touche **SELECT**. Une petite croix apparaît sur la première icône dans la liste des interactions.
2. Pour l'annuler, appuyez sur la touche ✖. L'action est annulée.

- Si vous ne voulez pas annuler cette action, appuyez une nouvelle fois sur la touche **SELECT** pour revenir au mode Vie.
- Si vos Sims prennent des initiatives, elles apparaissent sous forme d'icône dans la liste des interactions, tout comme celles qui leur ont été ordonnées.
- Vous pouvez annuler la dernière action de la liste des interactions en appuyant sur la touche ▲.

  Remarque : si vous avez annulé l'option Liberté (pour plus d'infos, voir la rubrique *Options*, p. 8), vos Sims ne décideront rien de leur propre chef. Vous courez cependant le risque de voir vos Sims souffrir de graves carences, par exemple une mort par épuisement total et ils risquent même de mouiller leur culotte.
- Quand la lumière ambiante change de la lumière du jour à l'éclairage électrique ou à la clarté lunaire, l'une des trois icônes suivantes s'affiche.

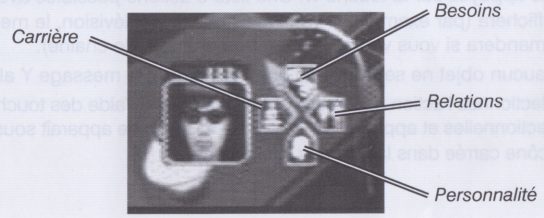
Lumière du jour

Eclairage électrique

Clarté lunaire

Interface du mode Vie

- Pour tout connaître sur les besoins et les désirs de vos Sims, il suffit de maintenir les touches directionnelles pour accéder aux panneaux Personnage.
- Après avoir sélectionné un panneau, appuyez sur la touche directionnelle droite pour afficher les objets, et sur la touche ✖ pour avoir d'autres informations sur l'objet sélectionné.

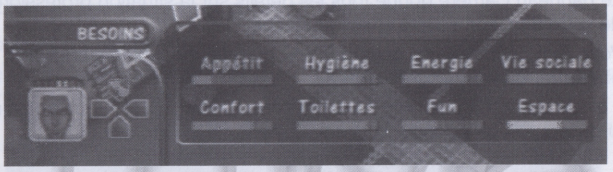


- Les panneaux Personnage sont une fenêtre ouverte sur l'humeur, les besoins, les ambitions et les relations de vos Sims. Il y a quatre panneaux dans l'interface : Carrière, Relations, Besoins et Personnalité.

BESOINS	Pour savoir si les besoins de votre Sim sont satisfaits.
CARRIERE	Pour connaître la situation professionnelle de votre Sim, son salaire et ses aptitudes.
RELATIONS	Pour voir la liste des amis de votre Sim et l'état de leurs relations mutuelles.
PERSONNALITE	Pour connaître les tendances naturelles de votre Sim : s'il est propre, extraverti ou fêtard.

Besoins

Que désire votre Sim ? Des distractions, l'agréable compagnie de quelques amis ou simplement une pizza royale ? Apprenez comment assouvir ses besoins dans le panneau Besoins.



Appétit

Pour prendre un repas complet ou sur le pouce. On peut également commander une pizza ou déguster les plats préparés par d'autres Sims.

Hygiène

Pour prendre un bain ou une douche, ou se laver les mains.

Toilettes

Il faut utiliser les toilettes (pas question de faire pipi dans les buissons).

Energie

Dormir ou boire du café ? Vos Sims retrouvent un peu la pêche en s'offrant un expresso bien serré.

Fun

Amusez vos Sims avec la télé, le flipper ou le billard. Lire un livre est également un bon moyen de se distraire.

La Vie sociale

Pour interagir avec d'autres Sims.

Espace

Apprenez à vos Sims à apprécier le paysage ou la décoration de leur intérieur (par exemple à contempler un joli tableau). Les Sims sont influencés par leur environnement. Les objets cassés, la vaisselle sale ou des déchets traînant partout peuvent les déprimer.

Confort

Il s'agit de s'asseoir, de dormir, de prendre un bain ou de faire une sieste.

Carrière

Les Sims doivent améliorer leurs aptitudes pour atteindre des objectifs aussi élevés qu'une promotion professionnelle, ou aussi simples qu'éviter de mettre le feu à la cuisine en essayant de préparer le repas. Apprenez-en plus sur les aptitudes de vos Sims dans le panneau Carrière.

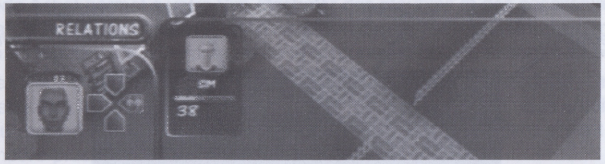
- Le panneau Carrière donne tous les détails sur la situation professionnelle de votre Sim, son salaire et ses aptitudes.
- Votre Sim peut avoir les aptitudes en : cuisine, mécanique, créativité, physique, logique ou charisme.
- Il existe de nombreux moyens d'améliorer ses aptitudes. Vous trouverez ci-dessous la liste des aptitudes et la façon de les améliorer.

Aptitude	*Pour l'améliorer*
Cuisine	Lire un livre de cuisine présent dans la bibliothèque.
Mécanique	Lire un livre de mécanique présent dans la bibliothèque ou travailler à l'établi.
Créativité	Faire de la peinture ou de la sculpture, jouer du piano ou de la guitare.
Physique	Nager ou s'entraîner sur un appareil de musculation.
Logique	Jouer aux échecs ou regarder dans le télescope.
Charisme	S'entraîner à parler en public devant un miroir.

- Pour obtenir un emploi, prenez le journal déposé chaque matin et sélectionnez CHERCHER UN EMPLOI. Une liste d'offres d'emplois s'affiche.
- Les Sims commencent tous leur carrière au bas de l'échelle. Au fur et à mesure que leurs aptitudes et leur nombre d'amis augmentent, les chances de promotion augmentent aussi.
- Tous les matins, le transport emmène votre Sim au travail. Assurez-vous qu'il le prenne en temps et en heure. S'il le rate deux jours de suite, il perd son emploi.
- Lorsqu'un Sim est importé dans un autre mode de jeu, il se retrouve sans emploi et doit trouver un nouveau job.

Remarque : dans certains écrans relatifs à la carrière de vos Sims, l'affichage des heures est américain. Dans ce cas, les heures suivies de la mention AM sont comprises entre 0h00 et 11h59. Les heures suivies de la mention PM sont comprises entre 12h00 et 23h59.

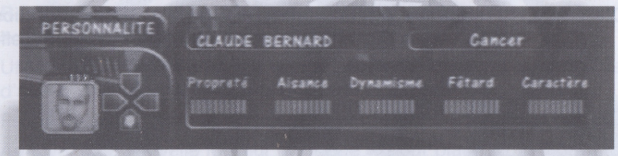
Relations



- Les amis de votre Sim sont présentés dans le menu Relations. La barre située en face de l'ami(e) indique la qualité de leurs relations. Une barre verte signifie que l'ami(e) est enchanté(e). Une barre rouge indique que l'ami(e) est mécontent(e).
- Les relations sont très importantes pour les Sims. Ils peuvent non seulement se faire des amis mais aussi se marier. Evidemment, pour pouvoir nouer des relations avec d'autres Sims, votre Sim doit avoir des points communs avec eux et être de bonne humeur.

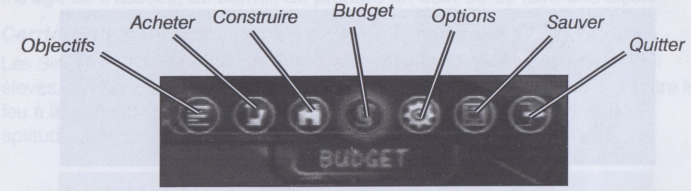
Personnalité

Quelle est la personnalité de votre Sim ? Est-il propre ou désordonné, extraverti ou sérieux, fêtard ou solitaire ?



- Les traits de personnalité sont les suivants : propreté, aisance, dynamique, fêtard et caractère.
- Le nombre de barres de chaque caractéristique indique l'intensité de cette caractéristique.
- La personnalité est également un facteur essentiel dans la satisfaction des besoins. Si par exemple vous avez un Sim très fêtard, il aura davantage de plaisir à jouer à un jeu vidéo qu'à lire un livre.

Menu Modes



- Pour accéder au menu Modes, il suffit d'appuyer sur la touche **START**. Il s'affiche alors en haut de l'écran.

OBJECTIFS	Vous y verrez une liste d'objectifs à atteindre pour pouvoir accéder au niveau suivant (**Remarque** : ceci n'apparaît qu'en mode Vivre sa vie et en mode Défis).
BUDGET	Pour voir le budget de la famille.
ACHETER	Pour acheter des meubles et des accessoires pour la maison (pour plus d'infos, voir la rubrique *Mode Achat*, p. 15).
CONSTRUIRE	Construisez et améliorez votre maison (pour plus d'infos, voir la rubrique *Mode Construction*, p. 16).
OPTIONS	Pour laisser la liberté aux Sims, régler les vibrations de la manette, le volume de la musique et des effets sonores, la position de l'écran et pour activer le centrage automatique (pour plus d'infos, voir la rubrique *Options*, p. 8).
SAUVER	Pour sauvegarder la partie
QUARTIER	Pour revenir à l'écran du quartier (**Remarque** : uniquement disponible en mode Jouer aux Sims™).
QUITTER	Pour quitter la partie.

Objectifs (uniquement en modes Vivre sa vie et Défis)

Que faut-il à votre Sim pour progresser ? Vous le saurez dans le menu Objectifs.

- Pour réussir les niveaux en mode Vivre sa vie, il faut atteindre les objectifs décrits dans le menu Objectifs.
- Pour afficher le menu Objectifs, sélectionnez OBJECTIFS dans le menu Modes. Vous y verrez une liste d'objectifs, ceux qui ont été atteints et ceux qui restent à réaliser.
- Ceux qui sont indiqués en blanc attendent d'être réalisés. Ceux qui sont indiqués en gris ont déjà été atteints. Les touches directionnelles **HAUT/BAS** permettent de parcourir tous les objectifs.
- Dès que vous avez atteint un objectif, vous débloquez un objet inédit que vous pourrez ensuite acheter. Parcourez les objets inédits grâce aux touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**. Quand vous mettez l'un de ces objets en surbrillance, l'objectif permettant de l'acquérir est en surbrillance bleue.

Mode Achat

Le mode Achat permet à votre Sim d'acheter des meubles et des accessoires sympas qui embelliront sa maison. A condition d'avoir suffisamment d'argent, l'élégante résidence à la campagne ou la garçonnière branchée sont à sa portée.

- Les Sims tirent le plus de satisfaction des objets de bonne qualité. Une petite télé leur donnera moins de plaisir qu'une grande. Si vous améliorez leur habitation, le mobilier ainsi que les accessoires, vos Sims seront encore plus heureux.
- Pour afficher le menu du mode Achat, sélectionnez ACHETER dans le menu Modes. L'écran du mode Achat s'affiche.
- Pour parcourir les divers types d'objets, utilisez les touches directionnelles **HAUT/BAS**.
- Pour parcourir les objets d'un certain type (par exemple les chaises), utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**.
- Pour obtenir des informations supplémentaires sur un objet, appuyez sur la touche ■.

Pour acheter un objet :

1. Appuyez sur la touche ✖ en mode Achat pour sélectionner un objet. Le prix de l'objet est déduit et il apparaît sous forme de curseur sur l'écran.

   Remarque : si l'objet ne peut pas être placé, il apparaît en rouge.

   Remarque n°2 : certains objets ne sont utilisables que par des Sims adultes ou par des Sims enfants.
2. Utilisez le joystick analogique gauche pour placer l'objet que vous venez d'acheter.

- Pour faire pivoter un objet, appuyez sur la touche **L1** ou sur la touche **R1**.

3. Appuyez une nouvelle fois sur la touche ✖ pour placer l'objet dans la maison. L'objet est placé.

Pour vendre un objet :

1. Vous pouvez accéder au mode Achat en appuyant sur la touche **START** dans l'écran de jeu, puis en mettant ACHETER en surbrillance et enfin en appuyant sur la touche ✖. L'écran du mode Achat s'affiche.
2. Utilisez le joystick analogique gauche pour mettre l'objet choisi en surbrillance et appuyez sur la touche ✖.
3. Vendez l'objet en appuyant sur la touche ■. L'objet est vendu et votre compte est crédité du prix de l'objet (compte tenu d'une dépréciation).

- Appuyez sur la touche ▲ pour revenir au menu Modes.

Mode Construction

Comment changer une masure en charmant manoir ou en délicieux nid d'amour ? Le mode Construire vous permet d'ajouter des clôtures, des piscines et d'agrandir.

- Pour afficher le menu du mode Construire, sélectionnez CONSTRUIRE dans le menu Modes. L'écran du mode Construire s'affiche.
- Pour parcourir les divers types d'outils de construction, utilisez les touches directionnelles **HAUT/BAS**.
- Pour parcourir les options d'un certain type, utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**.
- Pour obtenir des informations supplémentaires sur un type d'outil, appuyez sur la touche ■.

  Remarque : ces informations ne sont pas disponibles pour l'outil Mur, pour les revêtements muraux et de sol.
- Pour acheter une structure, appuyez sur la touche ✖.
- Pour revenir au menu Modes, appuyez sur la touche ▲.
- Les objets qui agrémentent le paysage n'ajoutent aucune valeur à la maison, mais ils ajoutent des points à l'espace extérieur.

Pour construire :

1. Appuyez sur la touche ✖ en mode Construire pour sélectionner un objet à construire. L'objet apparaît sur l'écran.
2. Utilisez le joystick analogique gauche pour placer l'objet que vous êtes en train de construire.
- Pour faire pivoter un objet, appuyez sur la touche **L1** ou sur la touche **R1**.
- Pour certains outils (pour les murs, le sol, les revêtements muraux), il suffit d'appuyer sur la touche **L1** ou la touche **R1** pour obtenir un outil modifié vous permettant de peindre une pièce entière, de monter quatre murs ou de poser le revêtement de sol partout.

3. Appuyez une nouvelle fois sur la touche ✖ pour placer votre construction sur votre propriété. Le placement se fait et le coût est déduit de votre budget.

Pour vendre un objet construit :

1. Vous pouvez accéder au mode Construire en appuyant sur la touche **START** dans l'écran de jeu, puis en mettant CONSTRUIRE en surbrillance et enfin en appuyant sur la touche ✖. L'écran du mode Construire s'affiche.
2. Utilisez le joystick analogique gauche pour mettre l'objet choisi en surbrillance et appuyez sur la touche ✖.
3. Vendez l'objet en appuyant sur la touche ■. L'objet est vendu et votre compte est crédité du prix de l'objet (compte tenu d'une dépréciation).

Les Sims en multijoueur – un monde à part

Voici l'occasion de demander à vos amis de vous aider à gérer votre famille.

Mode Vivre sa vie

Vous avez envie de savoir qui est le petit génie de la réparation ou le virtuose du balai ? Vous le saurez en affrontant un adversaire au cours de défis particuliers.

- Pour accéder aux parties multijoueur en mode Vivre sa vie, il faut d'abord réussir les niveaux pour joueur seul dans le même mode. Chaque niveau réussi donne accès à un niveau multijoueur.
- L'utilisateur doit insérer une deuxième manette dans le port manette 2 pour pouvoir jouer à deux.

Pour accéder aux niveaux multijoueur du mode Vivre sa vie :

1. Sélectionnez BONUS dans le menu Vivre sa vie. Le menu correspondant apparaît alors.
2. Sélectionnez Le niveau qui vous intéresse et appuyez sur la touche ✖. L'écran de configuration du mode Défis apparaît.
3. Vous pouvez opter pour un Sim par défaut ou importer un Sim, appuyez ensuite sur la touche ✖. Le premier joueur qui réussit le défi est proclamé vainqueur.

Mode Jouer aux Sims™

Vous pensez que gérer un intérieur ce n'est pas de la tarte ? Eh bien, vous pouvez demander l'aide d'un ami et vous mettre à deux pour accomplir cette tâche difficile.

- Le mode Jouer aux Sims™ est disponible si vous réussissez la séquence Maison de rêve du mode Vivre sa vie.

Pour faire une partie multijoueur en mode Jouer aux Sims™ :

1. Sélectionnez JOUER AUX SIMS™ dans le menu principal tout comme vous le feriez pour une partie à un joueur.
2. Quand l'écran de jeu s'affiche, appuyez sur la touche **START** de la manette insérée dans le port manette 2. L'écran se divise et la partie multijoueur peut commencer.
- En mode Jouer aux Sims™, une partie multijoueur se joue sur écran partagé. Votre partenaire dispose de son propre curseur et dirige sa famille de Sims.

Pour quitter le mode multijoueur :

1. En cours de jeu, appuyez sur la touche **START**. Le menu Pause s'affiche.
2. Selectionnez QUITTER dans le menu Pause. Le mode multijoueur est désactivé.

Sauvegarde et chargement

Remarque : ne jamais insérer ou retirer une carte mémoire pendant les opérations de chargement ou de sauvegarde de fichiers.

Pour sauvegarder une partie :

1. Appuyez sur la touche **START** dans l'écran de jeu. Le menu correspondant apparaît alors.
2. Sélectionnez SAUVER dans le menu Options. Un message vous demande si vous voulez sauvegarder votre partie.
3. Sélectionnez OUI et appuyez sur la touche ✖ pour sauvegarder la partie. Votre partie est alors sauvegardée.

- Vous pouvez aussi sauvegarder votre partie en sélectionnant QUITTER dans le menu Modes, puis SAUVEGARDER ET QUITTER dans la fenêtre contextuelle.

Pour charger une partie en mode Vivre sa vie :

1. Sélectionnez VIVRE SA VIE dans le menu principal. L'écran Vivre sa vie s'affiche.
2. Sélectionnez CHARGER dans l'écran Vivre sa vie. La liste des Sims sauvegardés apparaît.
3. Sélectionnez le Sim avec lequel vous désirez jouer et appuyez sur la touche ✖. Vous pouvez alors reprendre la partie.

Charger une partie en mode Jouer aux Sims :

1. Sélectionnez JOUER AUX SIMS dans le menu principal. Le menu Jouer aux Sims s'affiche.
2. Sélectionnez CHARGER dans l'écran Jouer aux Sims. La liste des quartiers sauvegardés apparaît.
3. Sélectionnez le quartier dans lequel vous désirez jouer et appuyez sur la touche ✖. Vous pouvez alors reprendre la partie.

L'équipe des Sims

Edge of Reality

PDG/Directeur technique : Rob Cohen

Vice Président : Mike Panoff

Président : Binu Philip

Direction artistique : Alan Johnson

Direction création : Richard Ham

Chef de projet : Mike Bispeck

Programmeur principal : Jason Yenawine

Programmeurs : David Bellhorn, Jonathan Hoof, Ben Jackson, Jacob Meakin, Dave Barrett, Mark Kreitler, Eli Pulsifer

Responsable infographie : Ryan Tracy

Infographie : José Cepeda, Chad Hranchak, Derek Robinette, Jake Spence

Conception des objets : Thom Robertson

Responsable du script : Rich Santiano

Script : Bill Campbell, Johnny Chu, Chris Suson, Sawn Wingler

Remerciements particuliers à : nos familles, Cathryn Berryman, Don Hobbs, Janice Panoff, Mike Parkhill, Chari Reissig, Colin Hodges, Tina Kowalewski, Earl Grogan

Maxis

Nous remercions particulièrement : Will Wright, créateur des Sims™

Chargé de production exécutif : Sinjin Bain

Producteur associé : Fred Dieckmann

Directeur de la conception : Michael Perry

Adjoint à la conception : Todd Baity

Producteur assistant : Todd Manning

Programmeurs : Michael Lawson, Abhijeet Vijayakar

Analyste produit : Michael Taylor John

Responsable audio : Jeff Lillard

Infographie : B.J. West

Conception du son : Robi Kauker, Kent Jolly, Jason Reinier

Conception supplémentaire : Christopher Davidson

Responsable de la localisation : Knut Grossmann

Spécialiste de la localisation : Kam Zambel

Directeur du marketing/RP : Patrick Buechner

Directeur des relations publiques : Robin Chandler

Coordination des RP : Brooke Cahalane

Assistant marketing : Ben Kusin

Séquence vidéo finale : Mondo Media

Directeur & directeur technique vidéos : Dann Tarmy – Mondo Media

Animateur 3D : Michael Shahan – Mondo Media

Infographie 3D : Richard Estrada – Mondo Media

Remerciements particuliers au personnel de Maxis : Bing Gordon, Bruce McMillan, Lucy Bradshaw, Luc Barthelet, Don Mattrick, Nick Earl, Jay Riddle, Brent Iverson, Dave DeMartini, John Batter, Jeff Litz, Matt Brown, Tim Letourneau, Brian Deppiesse, Jenna Chalmers, Chris Trottier, Patrick Barrett, Waylon Wilsonoff, Chris Wren, Steve Crane, Gordon Walton, Eric Todd, Scott Shelton, David Miller, Claire Curtin, Roxy Wolosenko, Eric Hedman, Shannon Copur, John Brown

Nous tenons également à remercier : Nana Wallace

Merci à tous ceux qui nous ont soutenu, nous leur en sommes reconnaissants et n'aurions pas pu réussir sans eux.

Electronic Arts

Service juridique : Lettecia Rayson

Chef de projet TIL : Ed O'Tey

Test d'intégration de la langue : Irma Gogiashvili, Daniel Lo, Robert Stockman, Paul Reilly, Maria Kurland, Marcio Lanna, Melissa Pagan, Brandon Wallace

Responsable du test : Kurt Hsu

Supervision du test produit : Ludon Lee

Responsable du test produit : Zach Mumbach

Testeurs assistants produit : Shari Tague, Geoff Clarke, Ulysses Melendres

Testeurs principaux produit : Eric Houser, Neil Burkhart, Nikki Davis Robert Schoeppe, Anthony Cha, Benjamin Gehrke, Daniel Clukey, Benjamin Bacon, Kristin Terrill, Melissa Lin, David Ucasz, Chris Young, David Higuchi, Jasmine Li, Matt Shields, Sean Dipad, Todd Shimizu, Valerie Head, David Gauvin, Kimberly Badgett, Danelle Sears, Clinton Rogers, Ed Huey

Documentation : Sharon Maher

Mise en page de la documentation : The Big Idea Group

Gestion de l'emballage du produit : Vyn Arnold

Direction contrôle qualité consommateurs : Joel Knutson, Ben Crick

Contrôle qualité consommateurs : Simon Steel, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Russell Medeiros, Eron Garcia

EA Europe

Responsable localisation logiciel : Sam Yazmadjian

Chef de projet localisation : Ai-Lich Nguyen

Direction du CQC Europe : Linda Walker

Directeur des tests du CQC Europe : Jean-Yves Duret

Supervision des tests du CQC Europe : David Fielding

Responsables des tests CQC Europe : Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

Testeurs seniors CQC Europe : James Bolton, Paul Davies, Tony Hopkins, Jamie Keen, Gary Napper

Directeur de plate-forme du CQC Europe : James Featherstone

Spécialistes de plate-forme du CQC Europe : Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Directeur de production : Sally Pelling

Responsable de la comptabilité : Greg Lines

Planification de la production : Sarah Pink

Mise en page de la documentation et coordination de la traduction : Piers Dodd

Coordination de la localisation du site Internet : Sylvain Caburrosso

Opérations studio : Anne Miller, Phil Jones

Responsable marketing Europe : Audrey Meehan

Adaptation en anglais britannique : Katie Joyson

Localisation France

Responsable localisation : Christine Jean

Responsable traduction : Nathalie Duret

Coordination de la traduction : Stéphane Tachon

Traduction : Phuong Tran-Mai

Responsable test : Franck Badin

Coordination des tests : Frédéric Aubrun

Testeurs : Alexandre Degruel, Jean-Baptiste Duchêne, Romain Soulié, Jérôme Peter, Samy Ben Romdhane

Mise en page documentation : David Gély, Christine Delholme

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST VENDU EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Electronic Arts France - Service consommateurs
Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € par CD ou 30 € par jeu de CD (2 CD ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention :
les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

Service consommateurs

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs au :

04 72 53 25 00
(prix d'une communication normale)

- du lundi au vendredi de 09h00 à 20h00 du 04 novembre 2002 au 14 mars 2003
- du lundi au vendredi de 09h00 à 18h00 du 17 mars 2003 au 03 novembre 2003

Remarque : afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous inclurons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Si vous désirez rester informé de toutes les nouveautés et de tous les échos Electronic Arts, pourquoi ne pas vous inscrire et recevoir le journal officiel EA-zine qui vous sera livré directement dans la boîte de réception de votre adresse e-mail ? L'inscription est rapide et simple et vous permettra d'être tenu au courant de toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA. Rendez-vous simplement à l'adresse suivante :

http://www.france.ea.com (rubrique Newsletter)

Et pendant que vous êtes sur Internet, faites donc un tour sur le site français d'EA, **http://www.france.ea.com**, pour obtenir plus d'informations et des comptes-rendus sur nos jeux. Vous y trouverez aussi les rubriques *Besoin d'aide ?*, *Téléchargements* et des détails sur ce que l'on peut trouver sur notre Hintline officielle.

Alors, pourquoi ne pas vous inscrire aujourd'hui ?

Hintline 24h/24 - Trucs et astuces

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet, **http://www.france.ea.com**, ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des soluces.

08 36 68 55 15
(0,34 €/minute)

Logiciel et documentation © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, *Les Sims*, EA GAMES, le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. PlayStation et le logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA GAMES™ est une marque déposée d'Electronic Arts™.

Ce produit contient des polices de caractères sous licence d'Agfa Monotype Corporation et de ses fournisseurs, qui ne doivent en aucun cas être distribuées, copiées, reformatées, décompilées ou désassemblées. Vous pouvez transférer les polices de caractères utilisées dans le logiciel, en tant que partie du produit, à un tiers sous réserve que (i) le tiers accepte tous les termes de cet accord et que (ii) vous ayez détruit tous les exemplaires de ce logiciel de police de caractères en votre possession ou sous votre contrôle, y compris l'exemplaire installé sur votre ordinateur dès que vous lui aurez transféré le produit. La police fait également l'objet d'un copyright et toute copie ou distribution de la police, conjointement avec ou indépendamment du produit, constitue une violation de droits d'auteur et un vol. Vous n'avez aucun droit, titre ou intérêt sur ce logiciel sinon le droit de l'utiliser à des fins personnelles, en accord avec ce document, en tant que partie du produit installé sur votre console. Tous droits réservés.

Pour découvrir l'intégralité de l'accord de licence des polices de caractère d'Agfa Monotype pour l'utilisateur final, veuillez vous rendre sur le site Internet www.agfamonotype.com

Customer Service Numbers — Games Hotlines

	Customer Service Numbers	Games Hotlines
• Australia	1902 262 662*	1902 261 600**
	* $1.99 per minute ** Sirius calls are charged at $1.95 per min inc GST 7 days a week 8am - 8pm. Calls from mobile or public phones are higher. If you are under 18 years of age parental consent is required.	
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	Please contact your local distributor
• Danmark	33 26 68 00	Please contact your local distributor
• Deutschland	01805 766 977*	0190 - 776633**
	* 0.12€ ** 2,42 DM/Min., Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.	
• España	902 102102	
• France	0820 31 32 33	08 36 68 55 15**
	** (0.344€ la minute).	
• Greece	00 301 677 7701	Please contact your local distributor
• Ireland	0818 365065	09067 53 22 53*
	* This is an international Premium call. Calls are charged at 7.78€ per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call.	
• Israel	1 800 390 900	Please contact your local distributor
• Italia	848 82 83 84	Please contact your local distributor
• Malta	344700	Please contact your local distributor
• Nederland	0495 574 817	00800 940 55555
• New Zealand	09 415 2447	0900 58885*
	* Calls charged at $1.99 per min inc GST 7 days a week 9am - 8pm. Calls from mobile or public phones are higher. (If you are under 18 years of age parental consent is required).	
• Norge	820 75 050	Please contact your local distributor
• Österreich	0820 500 535*	0049-2408-940 555
	* 0.145€	
• Portugal	707 232310*	Please contact your local distributor
	* 0.109€	
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	0900 - 55 40 20**
	** SFr 2,00/Min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen	
• South Africa		+ 27 11 516 8300
• Suomi	09 4764460*	Please contact your local distributor
	" 4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"	
• Sverige	08 587 822 40	Please contact your local distributor
• UK	08705 99 88 77	09067 53 22 53
	*Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call.	

Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

C'EST LA FOLIE EN AUSTRALIE !

SALUT, MON POTE ! TU ES TY, LE TIGRE DE TASMANIE, ET TU VAS DEVOIR T'AVENTURER AU FIN FOND DU BUSH AUSTRALIEN. PAS DE PANIQUE ! AVEC TON ARSENAL DE BOOMERANGS ET TES CROCS ACERES, TU ES PARE POUR AFFRONTER BOSS CASS, LE CASOAR FOU ET MECHANT.

CARACTERISTIQUES

- EXPLORE L'IMMENSE ET DANGEREUSE NATURE AUSTRALIENNE SUR 15 NIVEAUX
- ATTENDS-TOI A RENCONTRER UNE CINQUANTAINE D'ANIMAUX AUSTRALIENS, PAS TOUJOURS TRES AMICAUX.

Ty le tigre de Tasmanie™

Electronic Arts France, Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

© 2002 Krome Studios Pty Ltd. Tous droits réservés. Ty, le tigre de Tasmanie et le logo Krome Studios sont des marques commerciales de Krome Studios Pty Ltd. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque déposée d'Electronic Arts™.

Accordé sous licence pour jouer sur console de jeu PlayStation® 2 compatible PAL uniquement. "PlayStation" et le logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

MXF03502626M

SLES-51257

"PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

80309431032615